NEPTUN

Een spel van Dirk Henn voor 3-5 spelers

Als Romeinse koopman vaar je over de Middellandse zee en lever je goederen aan steden en tempels.

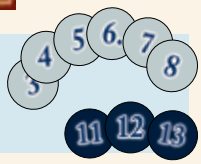
Verdien hiermee geld en stijg in het aanzien van de goden.

De koopman die de meeste goederen levert en het meeste aanzien vergaart, is de winnaar aan het einde van het spel.

Spelmateriaal

- **1 speelbord** - met daarop de steden en de scheepsroutes over de Middellandse Zee

- **19 afstandstegels**
  15 korte vaarroute (waarde 3-8)
  4 lange vaarroute (waarde 11-13)



- **36 puntentegels**
  voorzijde: punten
  achterzijde: regio en ronde

- **goud** (55 munten)

- **15 bonustegels**

- **windaanwijzer** voor de actuele ronde

- **windaanwijzer** voor de volgende ronde

- **5 contractstroken** - 1 per spelerskleur

- **30 stadskaarten**

Stadskaarten: Hierop staan de naam van de stad, de kleur van de regio en het bedrag dat men krijgt voor elk geleverd handelswaar in deze stad (links: goud, rechts: tempelpunten).

- **30 handelswarenkaarten**

druiven *olijven* *honing* *graan* *zout*

- **50 roerkaarten**

persoonlijke roerkaarten

Roerkaarten: Hierop staat bovenaan een waarde waarmee de speler de wind voor zichzelf kan aanpassen en onderaan een waarde die de kracht van zijn bemanning aangeeft.

- **5 schepen** - 1 per spelerskleur

- **5 speelvolgordeschijfjes** - 1 per spelerskleur
- **25 tempelschijfjes** - 5 per spelerskleur

Voorbereiding van het spel - spelbouw in een spel met vier spelers

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel.

2. Sorteer de **puntentegels** naar achterzijde: eerst naar regio (=kleur) en daarna naar ronde (1x A, 2x B en 3x C). Leg de tegels voor **ronde A** open naast de tempel van de betreffende regio. Leg de overige tegels gesorteerd naast het speelbord. Leg de bonustegels en het goud naast het speelbord.

3. Sorteer de **afstandstegels** naar korte en lange vaarroutes. Schud de lange vaarroutetegels, leg deze gedekt op de lange vaarroutevelden en draai ze daarna open. Schud ook de korte vaarroutetegels, leg deze gedekt op de korte vaarroute velden en draai ze daarna open. Hiermee zijn de afstanden tussen de afzonderlijke steden bepaald.

4. Schud de stads-, handelswaren- en roerkaarten afzonderlijk en leg deze als volgt in aparte stapels naast het speelbord:

Eerst de stadskaarten, daaronder de handelswarenkaarten en tot slot de roerkaarten.

In dit voorbeeld is de speelvolgorde: rood – green – paars

5. De windsnelheid aan het begin van het spel is 5. Plaats de windaanwijzer voor de huidige windsnelheid op veld 5 op het windspoor. Leg de windaanwijzer voor de volgende ronde naast het windspoor.

6. Iedere speler krijgt het spelmateriaal in zijn kleur:

- 1 contractstrook
- 2 persoonlijke roerkaarten
- 5 goud
- 5 tempelschijfjes
- 1 schip
- 1 speelvolgordeschijfje

Ieder speler plaatst een tempelschijfje op veld 0 van elke tempel.

Iedere speler plaatst zijn schip in Crete.

Leg de speelvolgordeschijfjes in een willekeurige volgorde op het speelvolgordespoor om de aanvankelijke speelvolgorde te bepalen.

Spelers leggen hun goud voor zich neer.

Roerkaarten worden op hand genomen zonder deze aan andere spelers te laten zien.

– geel.

Doel van het spel

Als Romeinse koopman vaar je over de Middellandse zee om aangenomen contracten uit te voeren.

Deze contracten leveren goud op en aanzien van de goden. Degene die het meeste geld doneert aan de tempels krijgt de meeste waardering en is de winnaar van het spel.

Spelverloop

Het spel verloopt over 3 rondes. Elke ronde bestaat uit 3 fases:

- Fase 1: Contracten verzamelen. Deze fase bestaat uit 5 beurten.
- Fase 2: Contracten uitvoeren. Deze fase bestaat uit 5 beurten en tot 2 extra beurten.
- Fase 3: Waardering

Beschrijving van de afzonderlijke fases:

Fase 1: Contracten aannemen

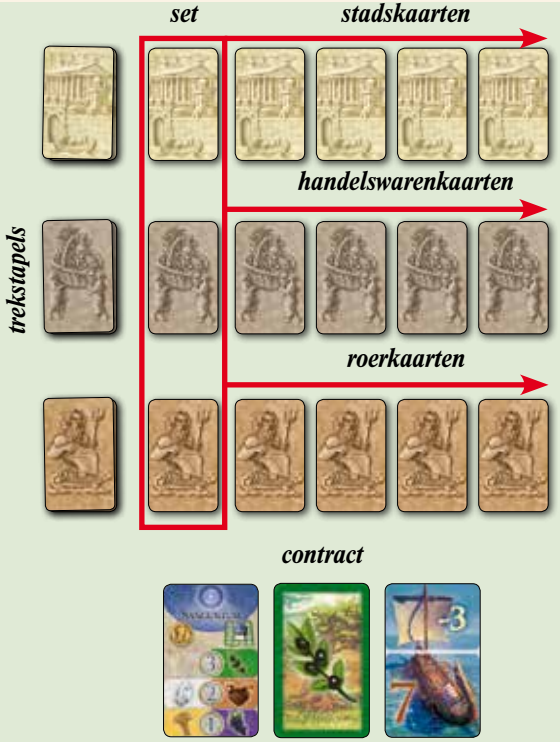
Om te beginnen worden de contracten voor deze ronde klaargelegd.

Trek van de stapels met stads-, handelswaren- en roer-kaarten kaarten en leg deze gedekt in een rij naast de betreffende stapel, totdat er **één kaart meer** in elke rij ligt dan **het aantal spelers.**

Opmerking: Dit voorbeeld toont een startopstelling in een spel met vier spelers.

Op deze manier ontstaan sets bestaande uit een stads-, een handelswaren- en een roerkaart. Zo'n set is een contract om een handelswaar naar een bepaalde stad te brengen.

De hoeveelheid goud of tempelpunten die men verdient met dit contract staat op de stadskaart bij de betreffende handelswaar.



Voorbeeld: Esther moet met dit contract olijven naar Sanguntum vervoeren. Voor het vervullen van dit contract krijgt ze 3 tempelpunten in Hispania.

In speelvolgorde kiest iedere speler een contract en laadt dit op zijn schip. Er zijn daarvoor twee mogelijkheden:

a) Er liggen enkel gedekte contracten

De speler draait **het meeste linkse contract** open. Daarna geeft hij aan of hij het contract aanneemt of afwijst.

Als hij het aanneemt, dan legt hij de stads-, handelswaren- en roerkaart voor zich neer.

Wijst hij het af, dan draait hij het volgende contract open. Nu heeft hij weer de keuze om het aan te nemen of af te wijzen.

De speler kan contracten afwijzen, totdat het **laatste contract** in de rij wordt opengedraaid. Dat contract **moet hij aannemen.**

Voorbeeld: Debbie (rood) draait het eerste contract open en wijst het af. Het contract dat ze daarna opendraait, neemt ze wel aan.

b) Er liggen gedekte en open contracten

De speler moet aangeven of hij één van de open contracten aanneemt of het volgende contract in de rij opendraait.

Als hij het volgende contract opendraait, gaat het spel verder zoals hierboven (a) beschreven.

Draait een speler het laatste contract open, dan moet hij dat aannemen.

Opmerking: Wijst een speler een contract af, dan mag hij dat niet meer aannemen, zelfs wanneer het zojuist opengedraaide contract hem slechter uitkomt!

Voorbeeld: Otto (groen) neemt het eerste contract aan. Hij gaat olijven vervoeren naar Sanguntum.

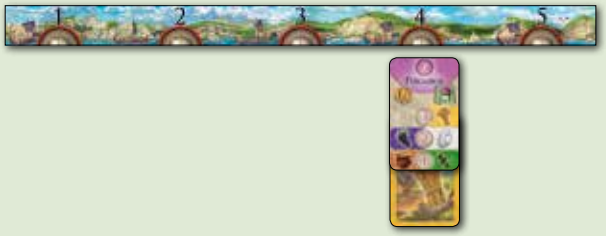
c) Er liggen enkel open contracten

De speler moet een open contract aannemen.

Contract laden

Zodra een speler een contract heeft aangenomen, legt hij deze stads- en handelswarenkaarten onder een leeg veld van zijn contractstrook.

Opmerking: Steden moeten in de gekozen volgorde worden aangedaan. Het is dus van belang om een route te plannen, waarbij je de steden achtereenvolgens kan aandoen.



Voorbeeld: Debbie (rood) legt het zojuist gekregen contract onder veld 4 van haar contractstrook. Ze mag de plaats van dit contract niet meer wijzigen!

Daarna plaatst de speler zijn speelvolgordeschijfje op het roerspoor op het veld corresponderend met de zojuist genomen roerkaart. Als daar reeds een schijfje ligt, dan plaats hij zijn schijfje er op. De roerkaart neemt hij op hand.

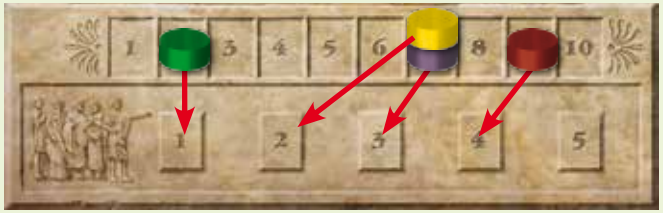
Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Opmerking: Na het plaatsen van de stads- en handelswarenkaart is de roerkaart niet meer gekoppeld aan dit contract.

Einde van een beurt

Als iedere speler aan de beurt is geweest, wijzigt de speelvolgorde.

Plaats het schijfje van de speler op de **laagste positie op het roerspoor** op **veld 1** van het speelvolgordespoor, de speler op de één na laagste positie op veld 2, enz. Als er **meerdere schijfjes** op dezelfde positie staan, dan gaan deze **van boven naar onder** naar het speelvolgordespoor.



Voorbeeld: Otto (groen) start de volgende beurt, Wilfred (geel) komt als tweede aan de beurt en daarna Esther (paars). Debbie komt volgende ronde als laatste aan de beurt.

Leg de kaarten van het **niet gekozen** contract als eerste open contract naast de stapels. Als het contract reeds was opengedraaid, komt er een **goud** op de **stadskaart** te liggen (enkel als het contract reeds was opengedraaid!). De speler die dit contract kiest, krijgt het goud.

Voorbeeld: Het begin van de tweede beurt. Het niet gekozen (opengedraaide) contract ligt helemaal links en er ligt een goud bij.

Op deze wijze volgen nog 4 beurten, zodat iedere speler uiteindelijk 5 contracten heeft.

Fase 2: Contracten uitvoeren

Om de aangenomen contracten uit te voeren, moeten de schepen de steden volgens de contracten aandoen.

Deze fase bestaat uit vijf beurten.

Aan het begin van de beurt **kiezen** alle spelers **een roerkaart** en leggen deze gedekt voor zich neer. Daarna draaien zij gelijktijdig hun gekozen kaart open.

Nu wordt de windvoorspelling bepaald door de **windwaarde** op alle gespeelde **roerkaarten** bij elkaar **op te tellen.** Plaats de windaanwijzer op dit getal op het windvoorspellingsspoor. Als het totaal groter is dan +5 of kleiner dan -5 is, gaat het schijfje naar het betreffende **uiterste** veld op het spoor.

Daarna varen de spelers in de speelvolgorde met hun boten.

Als eerste bepaalt de actieve speler de **vaarafstand** van zijn schepen in zeemijlen door de waarde van zijn roerkaart **op te tellen** bij de **huidige windsnelheid.**

De afstand in zeemijlen tussen twee steden is afgegeven door de afstandstegels.

Opmerking: Zelfs als een speler in een stad blijft staan, is hij verplicht om een roerkaart te spelen!

Voorbeeld: Otto (groen) wil eerst zout leveren in Leptis Magna en daarna honing in Carthago.

Voorbeeld: In deze ronde worden deze roerkaarten gespeeld. Nadat de windvoorspelling is vastgesteld door alle waardes bij elkaar op te tellen, wordt de windaanwijzer op het +2 veld gelegd.

Voorbeeld: Otto (groen) kan deze beurt maximaal 10 zeemijlen varen.

Voorbeeld: De reis van Tyros naar Alexandria kost 3 zeemijlen.

Een speler kan zijn schip tussen steden verplaatsen zolang hij **voldoende zeemijlen** tot zijn beschikking heeft.

Een speler kan zijn vaarafstand vergroten door goud te betalen. Per **1 goud** stijgt zijn vaarafstand met **één zeemijl. Niet gebruikte zeemijlen gaan verloren.**

Het is ook mogelijk om niet te verplaatsen en in de stad te blijven. Er kunnen meerdere schepen in dezelfde stad staan.

In de stad waarin de speler zijn beurt eindigt, mag hij een contract uitvoeren, mits hij een contract voor deze stad heeft aangenomen. De stads- en handelswarenkaarten geven aan hoeveel goud of tempelpunten de speler vervolgens krijgt.

Goud: De speler krijgt het goud uit de algemene voorraad.

Tempelpunten: De speler plaatst zijn tempelschijfje op de tempel in de betreffende regio het aangeven aantal velden vooruit. Als op dat veld reeds een schijfje ligt, dan plaatst hij zijn schijfje er op.

Bij het uitvoeren van een contract mag de speler eenmalig **één tempelpunt kopen voor drie goud.** Het maakt daarbij niet uit af hij goederen heeft geleverd aan een tempel of aan een stad.

Als er onder de contractstrook links van het uitgevoerde contract nog andere contracten liggen, dan moeten deze worden opgedraaid om aan te geven dat de speler deze niet meer kan uitvoeren.

Leg de roer-, stads- en handelswarenkaarten op de betreffende aflegstapels. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld: Debbie (rood) beschikt deze ronde over 11 zeemijlen. Om haar contract uit te voeren in Alexandria vaart ze eerst van Crete naar Tyros voor 8 zeemijlen. Ze mist nu 1 zeemijl om van Tyros naar Alexandria te varen. Daarom betaalt ze 1 goud voor een extra zeemijl om daarna in Alexandria haar contract uit te voeren.

Voorbeeld: Debbie (rood) heeft haar contract in Alexandria uitgevoerd en krijgt daarvoor 2 tempelpunten. Haar schijfje in de gele tempel gaat 2 velden vooruit.

Voorbeeld: Als Debbie (rood) daarna naar Pegamum vaart, kan ze het contract voor Sanguntum niet meer uitvoeren en moet ze dit omdraaien.

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, wordt de windsnelheid voor de volgende beurt vastgelegd. Schuif de aanwijzer op het windvoorspellingsspoor naar het veld er direct onder op het windsnelheidsspoor. Leg de aanwijzer die daarvoor op dat spoor lag naast het bord.

Op deze manier worden nog eens vier beurten gespeeld.

Extra beurten (5.I en 5.II)

Als spelers nog **niet uitgevoerde,** niet omgedraaide contracten hebben, kunnen ze proberen deze in de twee extra beurten uit te voeren.

Opmerking: Een speler kan er ook voor kiezen om bepaalde contracten helemaal niet uit te voeren.

De betreffende spelers moeten in speelvolgorde aangeven of ze de extra beurten willen gebruiken. De extra beurten worden dus enkel door deze spelers gespeeld!

Opmerking: Aan het begin van het spel krijgt iedere speler twee persoonlijke roerkaarten, waardoor iedereen twee kaarten heeft voor de twee extra beurten.

De windsnelheid voor deze (maximaal twee) extra beurten is de **windsnelheid** van de **5e beurt.**

De spelers die een extra beurt spelen, spelen in speelvolgorde een roerkaart, verplaatsen hun schip en voeren eventueel een contract uit. Daarna wordt op dezelfde wijze een tweede extra beurt gespeeld.

Contracten, die daarna nog niet zijn uitgevoerd, worden omgedraaid en kunnen niet meer worden uitgevoerd.

Fase 3: Waardering

Na de vijfde beurt (en eventuele extra beurten) volgt de waardering van de ronde.

Bonuspunten voor uitgevoerde contracten

Iedere speler die al zijn vijf contracten heeft uitgevoerd (en dus geen omgedraaide contracten heeft) krijgt een bonustegel.

bonustegel

Tempelpunten:

Bepaal voor elke afzonderlijke tempel wie daar de meeste punten heeft **(1e ronde).**

In geval van een **gelijke stand** wint het schijfje dat onderop ligt.

De punten van de goudtempel gaan naar de speler met het meeste goud, in geval van een gelijke stand wint de speler die voor gaat in de speelvolgorde.

Voorbeeld: Waardering na de eerste ronde. Debbie (rood) staat vooraan en krijgt de puntentegel van de tempel in Graecia.

Deze speler krijgt de puntentegel in de tempel.

Voorbeeld: Waardering na de tweede ronde. Wilfred (geel) staat vooraan en krijgt de tegel met de meeste punten. Debbie (rood) gaat voor Esther (paars), omdat zij eerder dit veld heeft bereikt. Debbie krijgt het fiche met 1 punt.

In de **2e** en **3e ronde** wordt op dezelfde wijze de 2e en 3e plaats bepaald. De speler op de eerste plaats krijgt steeds de bovenste tegel, de tweede de tweede tegel en de derde de derde tegel.

Einde van een ronde

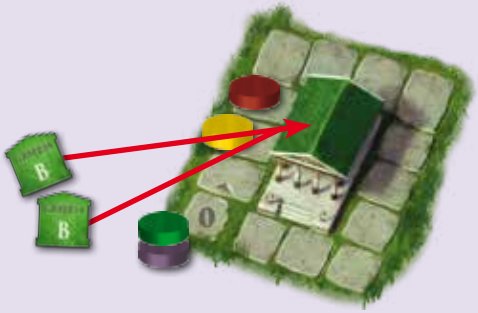
Aan het einde van de ronde houden de spelers hun niet gespeelde roerkaarten op hand. De gespeelde roerkaarten gaan naar de aflegstapel.

Gespeelde persoonlijke roerkaarten worden uit het spel verwijderd en gaan terug in de doos.

Sorteer de overgebleven kaarten en leg ze op de betreffende aflegstapels. Schud daarna elke aflegstapel met de bijbehorende trekstapel en leg ze in dezelfde volgorde als aan het begin naast het speelbord als nieuwe trekstapel. De tempelschijfjes blijven op de velden liggen waarop ze geëindigd zijn.

Leg de puntentegels voor de volgende ronde *(2e ronde = B, 3e ronde = C)* in de betreffende tempel en plaats de schepen weer in Crete.

trekstapels + aflegstapels = nieuwe trekstapels



Voorbeeld: In de tweede ronde worden de puntentegels met B in de tempels gelegd.

Einde van het spel

Na de derde ronde tellen de spelers de punten op hun bonus- en puntentegels.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany